

**Los lenguajes artísticos y la lúdica como estrategia para favorecer procesos de aprehensión  
del conocimiento en los estudiantes del grado quinto de la Institución Educativa Distrital  
Nuevo San Andrés de los Altos ubicada en la ciudad de Bogotá.**

Trabajo Presentado Para Obtener El Título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica

Fundación Universitaria los Libertadores

Lucy Ofelia Rincon Sanabria

Junio 2017

Copyright © 2017 por Lucy Ofelia Rincón Sanabria. Todos los derechos reservados.

## **Dedicatoria**

A todas las personas que han participado directa o indirectamente en este proceso de aprendizaje e intervención, que me brindaron su apoyo, sus puntos de vista, su paciencia, sus aportes y orientaciones oportunas, un agradecimiento muy especial.

En primer lugar a Dios por darme la inteligencia, la sabiduría, la paciencia y la perseverancia para sacar adelante este proyecto.

A mi familia esposo e hijas por estar ahí apoyándome en todos los momentos, en especial a Adriana del Pilar por su aporte en la estructuración del trabajo con las normas APA.

A mi compañera y amiga María Perilla por su colaboración y apoyo en las consultas, en la redacción y tiempo para la construcción y terminación de este trabajo.

A la comunidad de la Institución Educativa Distrital Nuevo San Andrés de los Altos por su colaboración y participación.

A mi coordinador de Investigación Esp. Jorge Alirio Beltrán por su apoyo, orientación y colaboración en la realización de este proyecto.

## Resumen

Los procesos formativos en el grado 501 de la Institución Educativa Distrital Nuevo San Andrés de los Altos, localidad quinta de Usme, Bogotá, estaban viéndose afectadas, por la dispersión, el desinterés, la rutina en los procesos y la baja motivación de los estudiantes que fue generando bajo rendimiento y falta de aprehensión de los conocimientos. Se planteó entonces una intervención pedagógica dirigida a diagnosticar la situación, a valorar los procesos y generar una alternativa viable e inmediata que dinamizará el quehacer, retroalimentara metodologías y recuperara la atención de los estudiantes. En este proceso de intervención se aplicó un enfoque cualitativo, que facilitó la obtención y sistematización de la información y la comunicación con la comunidad educativa. Se tuvo la oportunidad de conversar, de entrevistar, intercambiar puntos de vista e impresiones acerca de la situación problema y de recibir sugerencias y colaboración.

El marco teórico dirigió la mirada hacia el tema de los lenguajes artísticos como eje central para dinamizar los procesos en el aula. Desde este punto de partida, se propuso una serie de talleres integradores que permiten el desarrollo temático de las áreas tomando como medio las actividades sugeridas en cada taller. Finalmente se espera que con la expectativa generada y la invitación al cambio aplicando la propuesta, se logre disfrutar del aprendizaje y aprehender de manera diferente.

**Palabras claves:** Aprehensión del conocimiento, motivación, lúdica, lenguajes artísticos, pedagogía.

## Abstract

The formative process in eight grade of the “Institución Educativa Distrital Nuevo San Andrés de los Altos”, in the fifth locality of Usme, Bogota, were being affected by disinterest, distraction, routine in the process and the students’ lack of motivation. It was producing low performance and lack of apprehension of knowledge. It was proposed that pedagogical intervention aimed at diagnosing the situation, to value the process and create a viable and immediate alternative in order to revitalize the professional careers, feedback the methodologies and recover students’ attention. In this process of intervention, it was applied a qualitative approach which made easier the collection and systematization of the information and educational community. There was the opportunity to talk, interview, share ideas about the problem situation and receive advices and cooperation.

The theoretical framework was turned towards the artistic languages, as central axis to stimulate the classroom process. From this point, were proposed a series of integrating workshops which allowed thematic development of the areas, taking the activities suggested there as a way.

Finally, it is expected, that with the expectation generated, the invitation for changing, applying the proposal, it will be able to enjoy the learning and learn trough different ways.

**Keywords:** knowledge approach, motivation, playful, artistic languages, pedagogic.

## **Tabla de contenidos**

Capítulo 1_Falta de aprehensión del conocimiento en el aula	11
Planteamiento del problema	11
Formulación del problema	12
Objetivos	12
1.3.1. Objetivo General	12
1.3.2. Objetivos específicos	12
Justificación	13
Capítulo 2 Referentes Teóricos	14
Marco contextual	14
Antecedentes	15
2.3. Marco Teórico	16
2.3.1 Aprehensión del Conocimiento	16
2.3.2. Motivación	17
2.3.3 Lúdica	19
2.3.4 Lenguajes Artísticos	20
2.3.4.1. Aportes del Arte al Desarrollo de los Niños.	21
2.3.4.2 Arte y Ciudadanía.	22

2.3.5. Pedagogía	23
2.4. Marco Legal.	24
Capítulo 3 Tipo de investigación y análisis de datos	25
3.1. Tipo de investigación.	25
3.2. Población y muestra.	26
3.3. Instrumentos.	26
3.4 Resultados y análisis de la aplicación de los instrumentos	26
3.4.1 Procesamiento de la encuesta de los docentes.	26
3.4.2 Procesamiento de la encuesta de los estudiantes.	31
3.4.3 Procesamiento de la encuesta de los padres.	36
3.5 Diagnóstico	41
3.6 Variables	43
Capítulo 4 Momentos lúdicos para facilitar el aprendizaje	44
4.1 Descripción de la propuesta.	44
4.2. Justificación.	44
4.3 Objetivos.	45
4.3.1. Objetivo general.	45
4.3.2 Objetivos específicos.	45

4.4 Estrategias y actividades.	46
4.4.1 Taller 1. Hago parte de las tradiciones de mi país	46
4.4.2. Taller 2. Carnavalito enmascarado.	48
4.4.3. Taller 3. Salpicón artístico académico en la comida colombiana.	49
4.4.4. Taller 4. Recordando, escudriñando y palabreando mis memorias voy formando.	51
4.4.5. Taller 5. Pensando y jugando, el razonamiento voy activando.	53
4.6 Personas responsables.	60
4.7 Beneficiarios de la propuesta.	60
4.8 Recursos: humanos, técnicos, didácticos, etc.	61
4.9 Evaluación y seguimiento.	61
4.10 Indicadores de logro.	62
Capítulo 5. Conclusiones.	64
Lista de referencias	66
Anexos	69



## Lista de tablas

Tabla 1. Marco legal	24
Tabla 2. Resultados pregunta 1 a docentes	27
Tabla 3. Resultados pregunta 2 a docentes	27
Tabla 4. Resultados pregunta 3 a docentes	28
Tabla 5. Resultados pregunta 4 a docentes	29
Tabla 6. Resultados pregunta 5 a docentes	30
Tabla 7. Resultados pregunta 1 a estudiantes	31
Tabla 8. Resultados pregunta 2 a estudiantes	32
Tabla 9. Resultados pregunta 3 a estudiantes	33
Tabla 10. Resultados pregunta 4 a estudiantes	34
Tabla 11. Resultados pregunta 5 a estudiantes	35
Tabla 12. Resultados pregunta 1 a padres	36
Tabla 13. Resultados pregunta 2 a padres	37
Tabla 14. Resultados pregunta 3 a padres	38
Tabla 15. Resultados pregunta 4 a padres	39
Tabla 16. Resultados pregunta 5 a padres	40
Tabla 17. Variables	43

## Lista de gráficas

Gráfica 1. Resultado pregunta 1 de los docentes	27
Gráfica 2. Resultado pregunta 2 de los docentes	28
Gráfica 3. Resultado pregunta 3 de los docentes	29
Gráfica 4. Resultado pregunta 4 de los docentes	30
Gráfica 5. Resultado pregunta 5 de los docentes	31
Gráfica 6. Resultado pregunta 1 de los estudiantes	32
Gráfica 7. Resultado pregunta 2 de los estudiantes	33
Gráfica 8. Resultado pregunta 3 de los estudiantes	34
Gráfica 9. Resultado pregunta 4 de los estudiantes	35
Gráfica 10. Resultado pregunta 5 de los estudiantes	36
Gráfica 11. Resultado pregunta 1 de los padres	37
Gráfica 12. Resultado pregunta 2 de los padres	38
Gráfica 13. Resultado pregunta 3 de los padres	39
Gráfica 14. Resultado pregunta 4 de los padres	40
Gráfica 15. Resultado pregunta 5 de los padres	41
Gráfica 16. PVHA	62

## **Capítulo 1**

### **Falta de aprehensión del conocimiento en el aula**

#### **1.1 Planteamiento del problema**

El lenguaje artístico como una estrategia de comunicación permite a las personas expresar diversidad de saberes y sentimientos; de tal manera que al implementarlos como estrategia pedagógica que capte el interés y facilite la aprehensión de los conocimientos haciendo más significativa la interacción entre alumno – docente y entre ese acto pedagógico y el entorno.

Los estudiantes del grado 501 de la Institución Educativa Nuevo San Andrés de los Altos evidencian problemáticas en la solución de evaluaciones que requieran detenerse en la lectura y solución de problemas; se limitan a contestar aleatoriamente sin analizar las preguntas, lo importante para ellos es entregar en el menor tiempo posible las pruebas. Presentan dificultad para aplicar conocimientos que en explicación inicial comprendía perfectamente; les cuesta contestar preguntas teniendo un texto como referencia; les falta apropiación, asociación e integración de conocimientos específicos de las áreas a su realidad cotidiana, lo cual se traduce en falta de interés, actitud negativa y pobre vocabulario para expresar lo que en relación con lo académico debe dominar y explicar.

La actitud conforme, desinteresada y hasta indiferente que muestran los estudiantes ante los procesos que le propone el maestro, puede ser el resultado de intervenciones pedagógicas carentes de dinamismo, pasivas que no se corresponden con la etapa de desarrollo que atraviesan ni con didácticas que centren el interés y la motivación por el conocimiento.

## **1.2 Formulación del problema**

¿Pueden las actividades lúdicas y lenguajes artísticos constituirse en propuesta pedagógica asertiva que facilite la aprehensión del conocimiento y mejorar el interés por las actividades académicas de los estudiantes del grado 501 del Colegio Nuevo San Andrés de los Altos?

## **1.3 Objetivos**

### **1.3.1. Objetivo General**

Establecer la asertividad de las actividades lúdicas y los lenguajes artísticos como propuesta pedagógica en el mejoramiento de la aprehensión del conocimiento y el interés por las actividades académicas de los estudiantes del grado 501 del Colegio Nuevo San Andrés de los Altos.

### **1.3.2. Objetivos específicos**

-Indagar por los factores que afectan la aprehensión del conocimiento y el interés por las actividades académicas de los estudiantes del grado 501 de la Institución Educativa Nuevo San Andrés de los Altos.

-Proponer estrategias pedagógicas creativas que sirvan como herramientas para mejorar la aprehensión del conocimiento y el interés por las actividades académicas de los niños y niñas del grado 501 de la IE Nuevo San Andrés de los Altos.

-Implementar estrategias de comunicación asertiva y pedagógica, mediada por lenguajes artísticos para favorecer procesos de aprendizaje.

-Diseñar herramientas que valoren los resultados de la intervención lúdico-artística.

#### **1.4 Justificación**

Para la Institución Educativa Nuevo San Andrés de los Altos es de vital importancia que los estudiantes desarrollen y potencien sus habilidades comunicativas y reciban con gusto los saberes y dinámicas pedagógicas para que la misión y visión que se plantean en el PEI se hagan realidad. De igual manera para los docentes, contribuir a que los estudiantes se sientan felices a la vez que aprenden es una de sus principales preocupaciones; por lo tanto generar estrategias que contribuyan al logro de esas metas se hace prioritario. Es así que acudir a los lenguajes artísticos para sensibilizar a los niños frente al conocimiento, puede contribuir de manera creativa a potenciar las habilidades comunicativas, poniendo de manifiesto la imaginación, la creatividad, la construcción, la observación, la clasificación y tantas otras posibilidades de expresar saber y sentimiento. El arte y la lúdica se constituirán entonces en efectivos medios de comunicación y de intervención para vincular de manera más cálida y productiva la relación docente – alumno, lo cual redundará en mayor dinámica y movimiento a la hora de recibir y transferir saberes.

Se acude a esta estrategia porque tiene movimiento, acción, permite la integración de saberes y a partir de experiencias de clase es por las que más han expresado preferencia y se piensa que puede mediar perfectamente para desarrollar los procesos pedagógicos en las diferentes áreas; además resulta innovadora en la institución porque aunque hay otras propuestas en marcha no todas contienen la misma dinámica ni despiertan el ser interior como esta.

## **Capítulo 2**

### **Referentes Teóricos**

#### **2.1 Marco contextual**

La Institución Educativa Distrital Nuevo San Andrés de los Altos está ubicada en la localidad quinta de Usme, en el barrio que lleva su mismo nombre. Su entorno está conformado por viviendas de autoconstrucción; está muy cerca de canteras de explotación de grava y gravilla, del río Tunjuelito, del portal de Transmilenio Usme y del famoso relleno sanitario “Doña Juana”. Este colegio fue fundado por emergencia educativa en el año 1997 durante el gobierno de Julio César Sánchez. Cuenta con una población estudiantil aproximada de 2000 estudiantes en las dos jornadas y tiene un proyecto educativo institucional que favorece al juego como estrategia para desarrollar el trabajo pedagógico

Los niños, niñas y jóvenes que acuden a este centro educativo llegan de familias pertenecientes a estrato 2 que provienen de distintas regiones del país. Ambientalmente existen factores poco favorables para su salud, pues continuas oleadas de polución y malos olores hacen que se presenten enfermedades respiratorias y otras virosis que alteran la continuidad de los niños en el colegio.

Los padres y madres que se benefician de la institución generalmente trabajan todo el día en actividades comerciales y en prestación de servicios de aseo, lavandería, atención de infantes, mecánica, carpintería y micro empresa familiar. Se percibe que en la comunidad no hay iniciativas de impacto de trabajo por el interés común, lo que se ve reflejado en descuido de

parques, espacios verdes, disposición irregular de las basuras, conformismo e inseguridad.

En cuanto a los niños del colegio puede decirse que son alegres, espontáneos, les gusta el juego y los espacios libres para interactuar, jugar, divertirse y aprender; muestran siempre ganas y sueñan con salir a disfrutar de espacios culturales como cines y obras de teatro a los cuales pocas o contadas veces tienen acceso.

## **2.2 Antecedentes**

En las búsquedas realizadas para documentar la presente propuesta se hallaron algunas que guardan relación con el tema propuesto a saber:

**Título:** La lúdica como estrategia para disminuir la apatía por el conocimiento escolar en los estudiantes de la institución educativa Francisco Abel Gallego del municipio de San José de la Montaña, Antioquia

**Autores:** Restrepo Lopera, Gloria Esperanza; Henao Loaiza, Luz Marina; Romaña Palacios, William.

**Resumen:** En la labor educativa se ha visto con preocupación cómo los estudiantes cada día muestran apatía a todo lo relacionado con el quehacer educativo, especialmente en la adquisición del conocimiento, situación que desconcierta dado que éste debe ser motivo de alegría, pero las distintas motivaciones que manejan los estudiantes hacen que éste parezca monótono e insignificante; por ello con la introducción de la lúdica a través de la pedagogía utilizada por el educador en las distintas áreas del conocimiento se potencializa el trabajo de manera agradable,

de tal forma que llegue al estudiante y sea transformado, vivenciado y manejado en sus proyectos de vida, ya que es importante que los jóvenes encuentren ambientes propicios para la motivación y el disfrute por adquirir los conocimientos, de esta manera logran un mejor rendimiento académico que los prepara para enfrentarse ante una sociedad que reclama personas más preparadas y que asuman el reto de transformarla.

**Título:** Fortalecimiento de los procesos formativos a través de la lúdica

**Autores:** Córdoba De Gómez, Nora Elena; Elena Marín Marín, Margarita; Pérez Suárez, Olga Lucía

**Resumen:** La presente investigación hace referencia a la lúdica como estrategia de fortalecimiento en el aprendizaje de las diversas áreas de formación, en los estudiantes de preescolar a quinto grado de básica primaria de la I. E. Tomás Cadavid, del municipio de Bello (Antioquia); la cual viene experimentando cómo en forma creciente se presentan dificultades en la adquisición de competencias básicas, evidenciadas en la desmotivación de una gran mayoría de estudiantes y en los bajos desempeños académicos, creando la necesidad de una verdadera recreación de los aprendizajes.

## **2.3. Marco Teórico**

### **2.3.1 Aprehensión del Conocimiento**

Se entiende como aprehensión del conocimiento el acto por el cual se conoce algo que se expresa en una idea, en un concepto y sobre el cual se puede hacer inferencia.



Aprender, es llegar a entender, asimilar inmediatamente. Por ejemplo, se aprenden o no las lecciones de un profesor, se cogen o no, a la primera. Aristóteles, fue un filósofo griego que vivió hace más de dos mil trescientos años y se le considera un padre del llamado pensamiento occidental. A pesar de ser discípulo de Platón, se distanció de la postura idealista para perseguir otra más realista. Y fue el que planteó la posibilidad de aprender la realidad a través de la experiencia... se centró en los estudios científicos y en la observación de la Naturaleza.

(Anónimo, 2008)

La comprensión como proceso contribuye al conocimiento por cuanto que en la medida que los estudiantes hacen uso de sus sentidos para percibir o recibir información, van dando cuenta de las cualidades, de las características y a partir de allí, empiezan a construir conceptos y a emitir valoraciones sobre fenómenos, situaciones y experiencias.

### **2.3.2. Motivación**

El deseo, el querer, conocer el gusto por ir hacia algo o a observar algo que atrae o que despierta curiosidad puede definirse como motivación.

La motivación es sinónimo de interés y de asumir con voluntad una tarea o una actividad que para el caso del aprendizaje resulta fundamental a la hora de propiciar comprensión de saberes y transferencia de ellos a la vida cotidiana.

Los niños no necesitan que los adultos les enseñen, lo que ellos requieren es que los dejen aprender, que puedan viajar en la nave de su creatividad e imaginario satisfaciendo a cada

instante su inmensa curiosidad sin otro parámetro distinto que la búsqueda de respuestas a sus inquietudes, la resolución de sus propios problemas y el disfrute de sus pequeños y grandes logros. (Medina, 1997, p.196)

En la relación estudiante conocimiento hay muchos factores que influyen positiva o negativamente en el proceso de aprehensión, entre los cuales pueden contarse los compañeros, los contenidos, los materiales, el tiempo y hasta el mismo profesor; y en este caso, la metodología será determinante en la actitud positiva hacia lo que se les propone aprender y en la disposición con que se recibe los saberes. Así un estudiante motivado aprenderá mejor, mientras que un estudiante ansioso generará bloqueos que interfieren en su proceso de aprendizaje y de mantenerse en esa situación podría experimentar frustración, señalamiento y baja autoestima.

Los estudiantes motivados asumen tareas y actividades con entusiasmo, con gusto y empuje por lograr buenos resultados, por salir bien; por eso, metodologías activas que inviten al trabajo creativo, que involucre el juego y los lenguajes artísticos en procesos de aprendizaje contribuirán a que los niños y niñas construyan conocimientos y potencien sus relaciones sociales. Metodologías que incluyan según Triana (1999):

Ejercicios de creatividad que se realizan, ya sea hablando, escribiendo, elaborando objetos, describiendo situaciones o experimentando, los lleva a ser más dinámicos, más conscientes, solidarios, a elegir y tomar sus propias decisiones; en definitiva son seres humanos que han sido motivados para una invención permanente. (p.11)

### **2.3.3 Lúdica**

La lúdica como estrategia que ayude a que los estudiantes se interesen por el aprendizaje, representa una posibilidad que genera expectativa y deseo no solo por aprender, sino también por disfrutar de lo aprendido; por ello debe estar presente en el proceso de enseñanza de las áreas, en los proyectos, eventos y todas las situaciones de aprendizaje. Hoy la lúdica:

Ha ampliado su oferta, especialmente porque la educación instruccional tradicional, la enseñanza de contenidos sin razón, pasión y motivo, está dejando fuera del sistema educativo a más del 50% de los estudiantes que ven que la escuela no los motiva, no los apasiona, no les interesa y no les genera expectativas, pues en sí mismas las asignaturas no tienen sentido si no van más allá de los contenidos programáticos que deben ser aprendidos. (Magisterio, 2006, p.15)

Acudir a estrategias lúdicas e integrarla a los planes de trabajo garantizará mejores aprendizajes, formas divertidas de aprender y gusto por permanecer en la escuela. Jugar, además de aprehender, permite la integración, el reencuentro, la libertad para expresar y estimula la afectividad y la alegría por compartir.

Las áreas de expresión lúdico artística corresponden al lenguaje musical, a las formas plásticas, al mensaje teatral, al movimiento ludo corporal, a la afirmación de identidades del folclor; donde hallan los estudiantes posibilidad de desarrollar sensibilidad, apreciación de sonidos y composiciones, recreación de realidades, expresión corporal y mayor comprensión, autoreconocimiento y crecimiento personal.

### **2.3.4 Lenguajes Artísticos**

Hacen referencia a los recursos musicales, plásticos, dramáticos, de cine y pintura que permiten la expresión de saberes, sentimientos y emociones en relación con diferentes situaciones de aprendizaje.

Desde el Ministerio de Educación se considera imprescindible el cultivo de los lenguajes artísticos y su uso transversal en el ejercicio pedagógico como una herramienta clave de crecimiento en materia personal y procesos de comunicación, dado que según el Ministerio de Educación (2010):

La enseñanza de las artes en las instituciones educativas favorece, a través del desarrollo de la sensibilidad, la creación y comprensión de la expresión simbólica, el conocimiento de las obras ejemplares y de diversas expresiones artísticas y culturales en variados espacios de socialización del aprendizaje; lo cual propicia el diálogo con los otros y el desarrollo de un pensamiento reflexivo y crítico. Así, las artes generan medios y ámbitos para incidir en la cultura, propiciando la innovación, la inclusión y la cohesión social, en la búsqueda de una ciudadanía más democrática y participativa. (p.7-8)

Los lenguajes artísticos a pesar de promoverse desde la literatura y la normatividad fueron relegados por otras áreas del conocimiento en términos de tiempo y espacio en las instituciones por desconocer su validez y utilidad en los procesos de construcción del conocimiento. La imposibilidad de acceder al disfrute de dichos lenguajes privó a muchas generaciones de expresar a través del arte sus sentimientos y a la sociedad la posibilidad de tener artistas que con su pluma y su voz den cuenta de la diversidad y tradición cultural colombiana.

Los lenguajes artísticos en el aula no solo representan el acto de entregar a los niños un trozo de plastilina, una porción de pintura o un mágico pincel; se trata de que a partir de sencillos y económicos materiales se comparta y se motive con sus trazos y moldes a explorar, a encontrar diferentes respuestas a sus preguntas, a colaborar y a incrementar su nivel de atención y concentración.

El arte ha estado relacionado con el ser humano desde tiempos muy remotos. Le significó al hombre un modo de expresión y de comunicación, el cual se manifestó en todas sus actividades, porque fue utilizado invariablemente en distintas situaciones. A través de la historia fue evolucionando hasta lo que hoy en día conocemos. (Campo, 1990)

#### ***2.3.4.1. Aportes del Arte al Desarrollo de los Niños.***

Basta con retroceder en el tiempo y recordar la emoción con que se amasaba barro, se hacían trazos con carbón en distintas superficies, se jugaba con la tiza y se garabateaba con crayola para entender que la naturaleza humana necesita del lenguaje artístico para representar códigos y significados, ideas y conceptos; de tal manera que recurrir a ellos y recuperarlos como mediadores de aprendizaje contribuirán a facilitar aprendizajes, a establecer relaciones colaborativas y a desarrollar estructuras de pensamiento.

Para los niños pintar es un disfrute, dar color a sus manos y nariz son un medio de expresión natural en el que manifiestan emociones y descubren el color de la vida. Estas experiencias son básicas para su realización y para la comprensión de nuevos significados. En tal

sentido, Fulvio E. Granadino en sus reflexiones sobre la Educación Inicial y el Arte (2006, p. 18) plantea que “El ser humano desde sus primeros movimientos, debe ser inducido para conocer el mundo real, percibiendo por los sentidos e interpretando la naturaleza social y natural plasmada en artes plásticas, escénicas, corporales y musicales, que estimularán el desarrollo completo de su organismo, favoreciendo las conexiones sinápticas y potenciando los saberes sociales y científicos que se abordan posteriormente en los currículos de la educación primaria, secundaria, terciaria y universitaria”.

De otro lado el sonido atrae, el sonido mueve y estar en contacto con ellos y con los objetos que los producen generan reacciones que hacen fluir sentimientos, movimiento y conocimiento. Pueden recrearse melodías, tonos, ritmos con solo una palmada o el toque del punto con la mesa, el taconeo, con un pito, dependiendo por supuesto del ingenio y creatividad del maestro para lograr armonía e interiorizar conceptos.

#### ***2.3.4.2 Arte y Ciudadanía.***

La incorporación de los lenguajes artísticos en el proceso de formación de los niños y la cultura en las aulas de clase constituyen un recurso valioso en la construcción de ciudadanía porque se fortalecen las relaciones, permite el respeto por la diversidad cultural y fomenta el desarrollo de las competencias ciudadanas.

Los espacios artístico-culturales promueven la creatividad y el desarrollo de lenguajes, textos y símbolos. Al orientarse hacia la construcción de saberes y modelos identitarios, facilitan el surgimiento de formas de ser, de pensar, de relacionarse, de valorizarse a sí mismo y a los otros. En definitiva, promueven la integración y el respeto por lo diverso, a la vez que se tornan fundamentales para la generación de sujetos-ciudadanos. (UNICEF, 2008, p.28)

### **2.3.5. Pedagogía**

Se considera la pedagogía como una disciplina, como el conjunto de normas que regulan un hecho proceso o actividad educativa.

La palabra pedagogía debe referirse siempre a la educación en todas sus formas y aspectos, y comprender tanto la reflexión como el conjunto de reglas que permitan, respectivamente explicarla como un hecho y encausarla como una actividad consciente. El término pedagogía estará dotado de la mayor generalidad que pueda dársele: teoría y práctica científica de la educación. (Nassi, 1986, p.39)

En la labor educativa, si el quehacer del maestro se fundamenta en hacer lo que esté a su alcance para que el otro tenga éxito, será cuestión de pedagogía; el fracaso escolar entonces podría considerarse una incapacidad pedagógica del profesor; este entonces estará llamado a introducir cambios metodológicos, acudir a estrategias que dinamicen su labor, y en esa búsqueda de nuevas formas de relacionar alumnos - saberes y maestros podría hallar pedagogías activas donde el estudiante sea reconocido, según el Instituto para la investigación educativa y el desarrollo pedagógico (1999). “ como interlocutor válido, capaz de plantear problemas, intentar soluciones, recoger y corregir su información, explorar el medio, descubrir, crear, innovar” (p.154).

En otras palabras puede pensarse la pedagogía como una actividad que prevé oportunamente las estrategias y actividades que facilitan un aprendizaje, sin perder de vista los espacios de creación y autonomía del estudiante.

## 2.4. Marco Legal.

El presente proyecto está sustentado en el marco de la legalidad en:

Tabla 1. Marco legal

NORMA	DESCRIPCIÓN
Ley General de Educación.	Art 23 “La educación artística considerada como área obligatoria por lo cual no se comprende que en muchos establecimientos de educación oficial se le asigne menos tiempo de trabajo y poca trascendencia”.
Ley General de Educación.	Guía N° 33 “Organización del sistema educativo. Se considera a la educación artística como elemento básico de la formación de los niños de la básica primaria. con el ánimo de desarrollar su creatividad y poner en juego todo su potencial artístico como complemento de las otras áreas”.
Ministerio de Educación Nacional.	“Traza orientaciones pedagógicas para la orientación artística y cultural donde se la considera como eje fundamental de los procesos educativos que permiten el conocimiento de la cultura y el patrimonio y valorar la diversidad y la interculturalidad que nos habita y nos identifica como nación”.
Marco Normativo General De La Recreación	Hace referencia al derecho que tiene toda persona al descanso, recreación y a la oportunidad de emplear utilmente el tiempo libre. en beneficio de su mejoramiento, espiritual, cultural y físico.
Constitución Política de Colombia.	Artículo 44. Hace referencia a los derechos fundamentales donde se incluye que los niños tienen derecho a la cultura, recreación y la libre expresión.

**Fuente:** Elaboración propia



## Capítulo 3

### Tipo de investigación y análisis de datos

#### 3.1. Tipo de investigación.

El método que se tiene en cuenta para desarrollar la investigación es el cualitativo porque “posibilita la comprensión e interpretación de la realidad educativa desde los significados propios de los actores y su contexto, así como el estudio de sus creencias, intenciones, motivaciones y otras características no observables directamente” (Pedroza & Téllez, 2013).

Se escoge este tipo de investigación, por considerarse apropiada para desarrollar la propuesta; dado que el problema había venido siendo observado y sentido pero no tratado de manera sistemática. La información que se tenía sobre esta circunstancia fue siendo base para generar la propuesta de intervención, y para el caso, este enfoque (cualitativo) contiene los elementos básicos para su construcción y elaboración.

De otro lado el enfoque cualitativo permite “observar eventos ordinarios y actividades cotidianas tal y como suceden en sus ambientes naturales; sin interrumpir, alterar o exponer un punto de vista externo, sino tal como son percibidos por los actores del sistema social” (Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, 2006) de tal manera que se ajusta al proceso que se pretende desarrollar para facilitar la aprehensión del aprendizaje en el grado 501 de la Institución Educativa Distrital Nuevo San Andrés de los Altos. JM.

### **3.2. Población y muestra.**

El proyecto de intervención se desarrolla con los 39 estudiantes del grado 501 de la jornada mañana, sus padres y docentes que intervienen diariamente en su proceso de formación; todos ellos pertenecientes a la comunidad de la Institución Educativa Distrital Nuevo San Andrés de los Altos que anualmente atiende una población aproximada de 2000 estudiantes por cada jornada.

### **3.3. Instrumentos.**

Para la recolección de información se realizaron observaciones continuas, donde se recolectaron datos a partir de la interpretación de la realidad de los actores, como actitudes, disposición participación o no en las actividades de aprendizaje propuesto por el docente. Además se diseñaron y aplicaron encuestas a estudiantes, padres y docentes con el fin de obtener datos más puntuales sobre la situación a valorar.

## **3.4 Resultados y análisis de la aplicación de los instrumentos**

### **3.4.1 Procesamiento de la encuesta de los docentes.**

***-Pregunta No 1. Considero que un estudiante presenta bajo rendimiento cuando:***

Tabla 2. Resultados pregunta 1 a docentes.

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
a. Pierde la atención	8	100%
b. Lee	0	0%
c. Hace tareas	0	0%
d. Participa	0	0%
Total	8	100%

Fuente: Elaboración propia

Gráfica 1. Resultados pregunta 1 de los docentes.



Fuente: Elaboración propia

Análisis. Respecto a la primera pregunta los docentes consideran que un 100% de los estudiantes presentan bajo rendimiento debido a la falta de atención en sus clases.

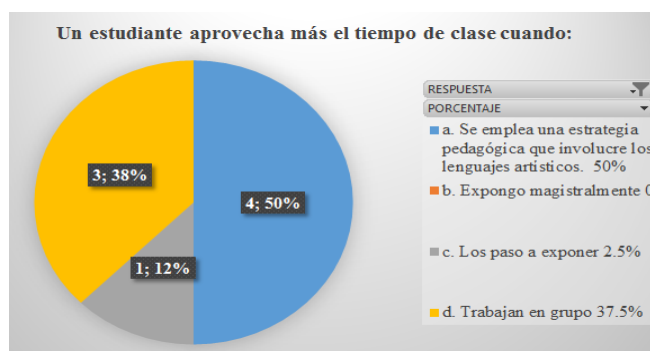
**- Pregunta No 2. Un estudiante aprovecha más el tiempo de clase cuando:**

Tabla 3. Resultados pregunta 2 a docentes.

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
a. Se emplea una estrategia pedagógica que involucre los lenguajes artísticos.	4	50%
b. Expongo magistralmente	0	0%
c. Los paso a exponer	1	2.5%
d. Trabajan en grupo	3	37.5%
Total	8	100%

Fuente: Elaboración propia

Gráfica 2. Resultados pregunta 2 de los docentes.



Fuente: Elaboración propia

Análisis. Respecto a la forma como los estudiantes aprovechan el tiempo de clase según el concepto de los docentes se puede concluir que un 50% es productivo si se emplea una estrategia que involucre los lenguajes artísticos; porcentaje que no es muy relevante pues un 37.5% de los docentes opina que esto se logra con el trabajo en grupo; mientras que un 1% piensa que es más productivo pasándolos a exponer.

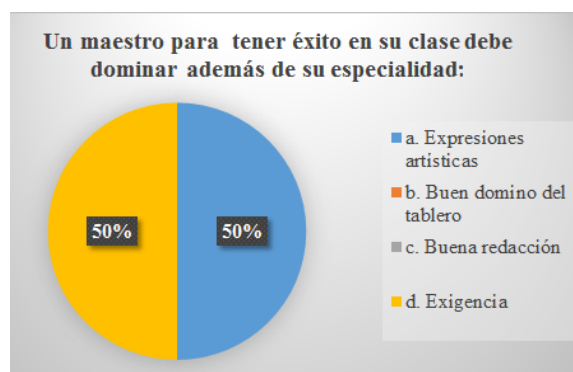
***-Pregunta No 3. Un maestro para tener éxito en su clase debe dominar además de su especialidad:***

Tabla 4. Resultados pregunta 3 a docentes.

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
a. Expresiones artísticas	4	50%
b. Buen dominio del tablero	0	0%
c. Buena redacción	0	0%
d. Exigencia	4	50%
Total	8	100%

Fuente: Elaboración propia

Gráfica 3. Resultados pregunta 3 de los docentes.



Fuente: Elaboración propia

Análisis. Los maestros piensan que para tener éxito en sus clases además de su especialidad debe dominar las expresiones artísticas y la exigencia. Esto se demuestra con los porcentajes de 50% para cada una. También puede deducirse que la autoridad debe estar representada con el dominio de las estrategias que vincule al estudiante con su proceso de aprendizaje, descartando de plano la falsa concepción de que la lúdica no es importante.

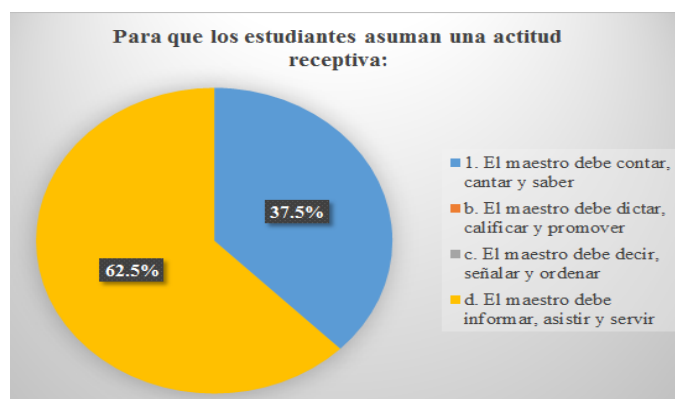
**- Pregunta No 4. Para que los estudiantes asuman una actitud receptiva:**

Tabla 5. Resultados pregunta 4 a docentes.

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
a. El maestro debe contar, cantar y saber	3	37.5%
b. El maestro debe dictar, calificar y promover	0	0%
c. El maestro debe decir, señalar y ordenar	0	0%
d. El maestro debe informar, asistir y servir	5	62.5%
Total	8	100%

Fuente: Elaboración propia

Gráfica 4. Resultados pregunta 4 de los docentes.



Fuente: Elaboración propia

Análisis. Los maestros opinan que para que los estudiantes tengan una actitud receptiva frente a la dinámica escolar con un 62.5% el docente debe informar, asistir y servir, frente a un 37.5% que piensa que los maestros deben contar, cantar y saber para obtener esa misma actitud en los educandos. Este ítem evidencia que a pesar de mostrar intención por valorar el trabajo artístico; se recae en la tendencia a mantener sus prácticas tradicionales de trabajo.

**- Pregunta No 5. La intensidad horaria asigna menos tiempo a las actividades artísticas porque:**

Tabla 6. Resultados pregunta 5 a docentes.

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
a. No son fundamentales para el desarrollo integral de un estudiante	0	0%
b. Se consideran pérdida de tiempo	2	25%
c. No se tiene la formación artística	4	50%
d. No se tiene la formación artística	2	25%
Total	8	100%

Fuente: Elaboración propia

Gráfica 5. Resultados pregunta 5 de los docentes.



Fuente: Elaboración propia

**Análisis.** Los maestros en un 50% admiten que se asigna menos tiempo en la intensidad horaria a las actividades artísticas porque los docentes no cuentan con la formación suficiente para ponerla en práctica con sus estudiantes; un 25% piensa que es pérdida de tiempo y el otro 25% piensa que el colegio no cuenta con los espacios suficientes para trabajar con actividades lúdicas; dejando en evidencia el poco valor y significado que le dan a las estrategias lúdicas en los procesos de formación del estudiante.

### 3.4.2 Procesamiento de la encuesta de los estudiantes.

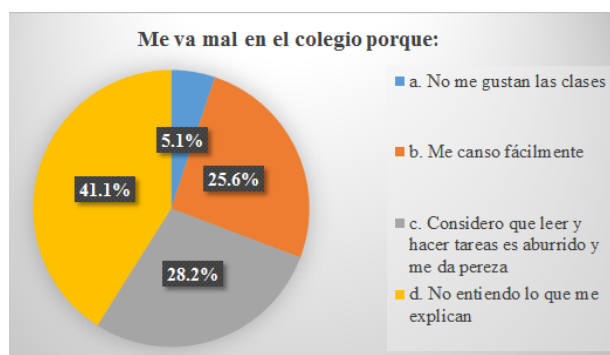
#### - Pregunta No 1. Me va mal en el colegio porque:

Tabla 7. Resultados pregunta 1 a estudiantes.

	RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
a.	No me gustan las clases	2	5.1%
b.	Me canso fácilmente	10	25.6%
c.	Considero que leer y hacer tareas es aburrido y me da pereza	11	28.2%
d.	No entiendo lo que me explican	16	41.1%
	Total	39	100%

Fuente: Elaboración propia

Gráfica 6. Resultados pregunta 1 de los estudiantes.



Fuente: Elaboración propia

Análisis. En esta pregunta un 41.1% de los estudiantes piensan que les va mal en el colegio porque no entienden lo que les explican; un 28.2% considera que es por que leer y hacer tareas es aburrido y da pereza; mientras que un 25.6% afirma que se debe a que se cansa fácilmente y con un porcentaje de 5.1% muy distante pero no menos importante que es porque no le gustan las clases. De acuerdo a los anteriores porcentajes se evidencia claramente que a la mayoría de niños y niñas les va mal porque no entienden lo que les explican debido sus prácticas pedagógicas muy poco atractivas para ellos.

**- Pregunta No 2. Las clases me gustan más cuando:**

Tabla 8. Resultados pregunta 2 a estudiantes.

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
a. Sólo dictan	3	7.7%
b. Hay actividades artísticas y manualidades	26	66.7%
c. Hago exposiciones	3	7.7%
d. Nos dejan trabajo en grupo	7	17.9%
Total	39	100

Fuente: Elaboración propia



Gráfica 7. Resultados pregunta 2 de los estudiantes.



Fuente: Elaboración propia

Análisis. El 66.7% de los estudiantes encuestados sienten gusto por las clases cuando se realizan actividades artísticas y manualidades porque resultan más llamativas y atractivas; un 17.9% manifiestan gusto por las clases cuando trabajan en grupo debido a la camaradería que puede existir y en porcentajes menos relevantes de 7.7% les agrada cuando solo dictan clases y realizan exposiciones.

**- Pregunta No 3. Cuando no va un profe, nos gusta:**

Tabla 9. Resultados pregunta 3 a estudiantes.

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
a. Leer	4	10.3%
b. Hacer las tareas	0	0%
c. Terminar actividades	16	41%
d. Jugar	19	48.7%
Total	39	100%

Fuente: Elaboración propia

Gráfica 8. Resultados pregunta 3 de los estudiantes.



Fuente: Elaboración propia

Análisis. Cuando un profesor no asiste a la clase los estudiantes en un porcentaje de 48.7% pasa el tiempo jugando, pues es una forma de apartarse de la rutina escolar; un 41% se dedica a terminar las actividades asignadas para evitar complicaciones con el profesor y un 10.3% dedica tiempo a la lectura.

**- Pregunta No 4. La profe que más me gusta es:**

Tabla 10. Resultados pregunta 4 a estudiantes.

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
a. Aquella que nos enseña en forma divertida	28	71.7%
b. Aquella que nos exige estar en silencio	4	10.3%
c. Aquella que nos dicta	6	15.4%
d. Aquella que nos deja hacer lo que queremos	1	2.6%
Total	39	100%

Fuente: Elaboración propia

Gráfica 9. Resultados pregunta 4 de los estudiantes.



Fuente: Elaboración propia

Análisis. En un alto porcentaje de 71.7% prefieren un docente que enseñe en forma divertida porque además de recibir conocimientos disfrutan y gozan ese momento de aprendizaje; un 15.4% prefieren al maestro que les dicta, pues no se preocupan por nada más; un 10.3% prefieren al docente que les exige estar en silencio; mientras que un 1% de niños y niñas prefieren al maestro que los deja hacer lo que quieren.

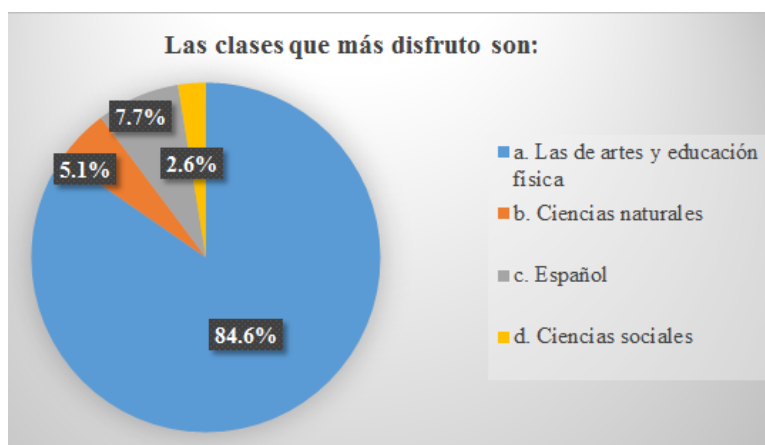
**- Pregunta No 5. Las clases que más disfruto son:**

Tabla 11. Resultados pregunta 5 a estudiantes.

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
a. Las de artes y educación física	33	84.6%
b. Ciencias naturales	2	5.1%
c. Español	3	7.7%
d. Ciencias sociales	1	2.6%
Total	39	100%

Fuente: Elaboración propia

Gráfica 10. Resultados pregunta 5 de los estudiantes.



Fuente: Elaboración propia

Análisis. Las clases que más disfrutaron los estudiantes son las de artes y educación física con un porcentaje de 84.6% por la dinámica que se maneja. Porcentaje que resulta muy relevante respecto a los demás que prefieren español con un 7.7% , ciencias naturales con 5.1% y sociales con 2.6%.

### 3.4.3 Procesamiento de la encuesta de los padres.

**- Pregunta No 1. Considero que si los niños cantan, bailan, juegan y actúan es:**

Tabla 12. Resultados pregunta 1 a padres.

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
a. Una pérdida de tiempo	0	0%
b. Un momento improductivo	1	2.7%
c. Una forma de disfrutar sus tiempos de aprendizaje	35	94.6%
d. Una falta de atención por parte de los maestros	1	2.7%
Total	37	100%

Fuente: Elaboración propia

Gráfica 11. Resultados pregunta 1 de los padres.



Fuente: Elaboración propia

Análisis. Los padres de familia en este ítem consideran que la práctica de estrategias que permitan disfrutar los tiempos de aprendizaje son en un 94.6% más efectivos que otras que son menos relevantes.

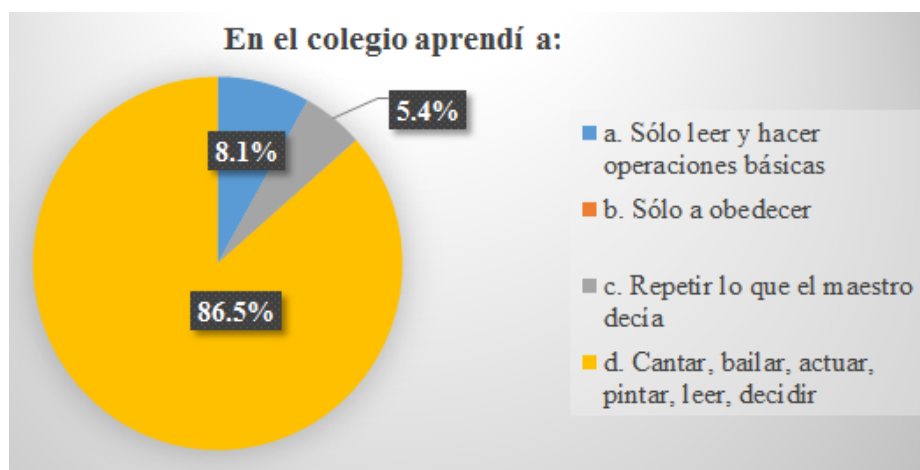
**- Pregunta No 2. En el colegio aprendí a:**

Tabla 13. Resultados pregunta 2 a padres.

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
a. Sólo leer y hacer operaciones básicas	3	8.1%
b. Sólo a obedecer	0	0%
c. Repetir lo que el maestro decía	2	5.4%
d. Cantar, bailar, actuar, pintar, leer, decidir	32	86.5%
Total	37	100%

Fuente: Elaboración propia

Gráfica 12. Resultados pregunta 2 de los padres.



Fuente: Elaboración propia

Análisis. Respecto a lo que los padres aprendieron en su tiempo de estudio, en un 86.5% consideran que cantar, bailar, actuar, pintar, leer y decidir es lo que más recuerdan y lo que más impactó su tiempo de aprendizaje.

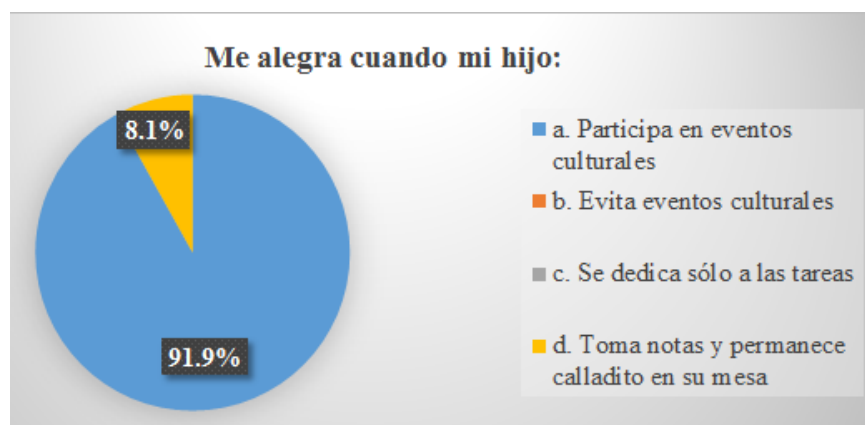
**- Pregunta No 3. Me alegra cuando mi hijo:**

Tabla 14. Resultados pregunta 3 a padres.

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
a. Participa en eventos culturales	34	91.9%
b. Evita eventos culturales	0	0%
c. Se dedica sólo a las tareas	0	0%
d. Toma notas y permanece calladito en su mesa	3	8.1%
Total	37	100%

Fuente: Elaboración propia

Gráfica 13. Resultados pregunta 3 de los padres.



Fuente: Elaboración propia

Análisis. Los padres consideran que un 91.9% muy valioso y motivo de alegría la participación de sus hijos en eventos culturales. Y de menor relevancia mantenerse en actitud pasiva en procesos de aprendizaje.

**- Pregunta No 4. Me gustaría que en el horario se dejara más tiempo para:**

Tabla 15. Resultados pregunta 4 a padres.

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
a. Lectura y escritura	20	54.1%
b. Ciencias naturales y ciencias sociales	3	8.1%
c. Matemáticas e inglés	11	29.7%
d. Formación artística	3	8.1%
Total	37	100%

Fuente: Elaboración propia

Gráfica 14. Resultados pregunta 4 de los padres.



Fuente: Elaboración propia

Análisis. Los padres consideran relevante dedicar más tiempo en los horarios para áreas que potencien lectura y escritura, matemáticas e inglés, a pesar de considerar muy importante y valiosa la formación artística a la que ,le dan una valoración de 3%.

**- Pregunta No 5. De las siguientes actividades, cuál prefiere para pasar el tiempo libre con su hijo:**

Tabla 16. Resultados pregunta 5 a padres.

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
a. Ver una película en casa	6	16.2%
b. Ir al parque cercano	12	32.5%
c. Asistir a eventos culturales	17	45.9%
d. Compartir oficios de casa	2	5.4%
Total	37	100%

Fuente: Elaboración propia



Gráfica 15. Resultados pregunta 5 de los padres.



Fuente: Elaboración propia

Análisis. Asistir a eventos culturales en un porcentaje de 45.9% es la preferencia que tienen las familias para compartir tiempos al aire libre con sus hijos; con respecto de otras posibilidades como ir al parque, ver películas o compartir actividades en casa.

### 3.5 Diagnóstico

Aplicadas encuestas a la comunidad educativa representada en padres, estudiantes y maestros del grado 501 del Colegio Nuevo San Andrés de los altos, puede deducirse que un porcentaje mayor al 80% muestran gusto por el trabajo artístico y lúdico cultural, por la puesta en escena, por el colorido y la relación con el festejo y la tradición; sin embargo hay un porcentaje aproximado del 20% en la comunidad que a pesar de considerarlo importante, en la práctica no le dan el valor ni la relevancia suficiente para considerarla indispensable en los espacios de aprendizaje ni en las actividades cotidianas.

La legislación colombiana y las últimas normas que rigen la formación de los niños y las niñas en la actualidad dan cuenta que desde la formación inicial y a través de los diferentes ciclos y procesos de desarrollo, es imprescindible el trabajo de los lenguajes artísticos para fortalecer y facilitar la asimilación de saberes y la integración de ellos a la vida cotidiana; sin embargo es muy notoria la tendencia a actuar en contravía respecto de lo que se reglamenta, por cuanto que no se determina el suficiente tiempo para lo artístico a la hora de definir carreras de formación de docentes, de adolescentes y de niños, situación que puede verse reflejada en esta y muchas instituciones del país.

Como experiencia particular se logró evidenciar en cada estrategia aplicada, como a través del movimiento, la algarabía y los aportes individuales los niños y niñas se iban construyendo acuerdos, interiorizaban pautas y lograban mostrar el producto de lo aprendido, haciendo lectura y asociación con otros eventos e interpretación de realidades

Las risas, los cambios en las rutinas y el gusto valieron más sobre las dificultades, la moda, la timidez y las carencias. Todo esto justifica el lenguaje artístico y la persistencia del maestro por aprender y mejorar sus prácticas.

### 3.6 Variables

Tabla 17. Variables

<b>Variable</b>	<b>Indicador de observación</b>	<b>Instrumento</b>
Intensidad Horaria.	Los niños y las niñas disfrutaron y se integran a la vez que aprenden.	Actividad N° 1 Montaje de trabajo por regiones.
Metodología del maestro.	Incremento de estrategias de aprendizaje integrando los lenguajes lúdicos y artísticos a las didácticas.	Actividad N° 2 Participación y aporte en exposición artística y cultural
El valor artístico vs valor académico	Al exponer los estudiantes, los padres y los maestros vivenciaron el sabor tradicional y la integración de él, en las actividades académicas y en su cotidianidad.	Actividad N° 3. Día de la colombianidad. Muestra cultural y gastronómica tradicional.
Espacios físicos para el trabajo lúdico y artístico.	Desarrollo de juegos rítmicos coreográficos, de observación, exposiciones...en lo disponible, visibilizar la necesidad de priorizar espacios más amplios para el aprendizaje.	Actividad N° 4 Seguir instrucciones para el desarrollo de actividades lúdicas como videos, coreografías... en espacios de descanso y aulas de clase.
Transversalidad como estrategia para lenguajes artísticos	Integración de los lenguajes artísticos en el currículo institucional.	Actividad N° 5. Definir actividades lúdicas que puedan integrarse en las diferentes áreas.

Fuente: Elaboración propia

## **Capítulo 4**

### **Momentos lúdicos para facilitar el aprendizaje**

#### **4.1 Descripción de la propuesta.**

Los momentos lúdicos son propuestas metodológicas que se incluyen en los espacios de clase para darle movimiento y dinamismo a los procesos cognoscitivos que se desarrollan en el aula.

Un juego, una obra de teatro, una danza una pintura o la construcción de objetos con diversos materiales y en lo posible en espacios diferentes al aula pueden integrarse a las clases y despertar la curiosidad, la imaginación e incrementa la calidad a la hora de la aprehensión de los conocimientos.

Para el caso de la Institución Educativa Distrital Nuevo San Andrés de los Altos las variables relacionadas con tiempos de aprendizaje, metodologías de enseñanza, espacios y transversalidad, exigen la inclusión de estrategias lúdicas que motiven a los estudiantes y cualifiquen los procesos, pese a las condiciones de infraestructura que posee el establecimiento.

#### **4.2. Justificación.**

Para los chicos y jóvenes de hoy inmersos en el boom de la tecnología y de lo inmediato como para sus padres, que viven con su día a día centrado en el trabajo; hace falta algo que los saque de la rutina y el sedentarismo. Para estas circunstancias se promueven los momentos

lúdicos y las pausas activas en el mundo laboral; en esta búsqueda, se halla en la lúdica una alternativa para actuar y transformar las prácticas educativas con el propósito de aprender a través del goce y el disfrute del tiempo libre y de los encuentros significativos de cada acto pedagógico. En esta vía y con la intención de resignificar el valor y las cualidades naturales del juego y la lúdica se promueven algunas estrategias lúdico –artísticas para que por lo menos en el aula medien y enriquezcan las experiencias de aprendizaje en la escuela.

### **4.3 Objetivos.**

#### **4.3.1. Objetivo general.**

Elaborar una propuesta pedagógica haciendo uso de los lenguajes artísticos, para facilitar la aprehensión del conocimiento y mejorar el interés por las actividades académicas de los estudiantes del grado 501 de la Institución Educativa Distrital Nuevo San Andrés de los Altos.

#### **4.3.2 Objetivos específicos.**

Vivenciar juegos coreográficos y bailes propios de las regiones folclóricas de Colombia.

Integrar a los tiempos y espacios de clase de las diferentes áreas expresiones artísticas (máscaras de papel maché) que dinamicen el proceso de enseñanza.

Preparación de sencillas recetas que respondan a un menú tradicional y que integren saberes de diferentes áreas para elaborar en tiempo de clase.

Integrar a la metodología de las áreas pausas activas que involucren actividades de

coordinación motora, juegos de palabras, rondas, adivinanzas, chistes, retahílas etc.

Optimizar habilidades mentales (percepción, cálculo, espacio, razonamiento, memoria y lenguaje) a través de la estimulación y el desarrollo de actividades lúdicas expés en el espacio y tiempo de clase.

#### **4.4 Estrategias y actividades.**

La propuesta Momentos lúdicos para facilitar el aprendizaje se sustenta en una serie de talleres que incluyen actividades que ocupan tiempos cortos de clase y que imprimen a esta: sabor, distensión, intensidad y disposición de los sentidos para conocer y construir desde la observación, la actuación y la palabra. Al respecto Morales Benito Lidia en su artículo El impulso lúdico: Esencia y estructura del juego citando a (Moreno, 1986:233) escribe: “se juega para vivir, para poner en práctica el ejercicio de un a libertad, para producir, reproducir gestos y acciones, para ponerse en juego en aquel ámbito donde la gratitud corre pareja con la arriesgada búsqueda de la armonía consigo mismo y con el entorno”.

##### **4.4.1 Taller 1. Hago parte de las tradiciones de mi país**

###### **– Identificación.**

**Institución:** Institución Educativa Distrital Nuevo San Andrés de los Altos.

**Grupo:** 501 j.m

**Nivel:** primaria.

**Responsables:** Lucy Rincón, padres, estudiantes, maestro de apoyo de jornada ampliada.

**Variable:** Intensidad horaria.

**Tiempo:** 2 horas semanales.

###### **– Objetivo.**

Vivenciar juegos coreográficos y bailes propios de las regiones folclóricas de Colombia.

– **Contenido y metodología.**

Actividad A. Popurri folclórico.

- a. Consulta y construcción de parlamento y planimetría.
- b. Observación de videos y ubicación geográfica.
- c. Ensayos.
- d. Adquisición de materiales.

Actividad B. Aportes de mi comunidad.

Encuentro con los padres de familia y diseño de parafernalia (trajes, decoración, estantería, maquillaje.)

Actividad C. Puesta en escena.

El grupo de padres y estudiantes ponen en evidencia su trabajo el día de la colombianidad, ante la comunidad educativa de la institución.

– **Recursos.**

**Físicos:** Vídeos, televisor. Grabadora, amplificador, telas, trajes, papel, pinturas.

**Humanos:** estudiantes, padres y maestros de la comunidad educativa.

– **Evaluación.**

Fluidez y expresión oral.

Elaboración de un mapa de Colombia ubicando las regiones a que pertenecen las expresiones culturales puestas en manifiesto.

#### **4.4.2. Taller 2. Carnavalito enmascarado.**

##### **- Identificación.**

**Institución:** Institución Educativa Distrital Nuevo San Andrés de los Altos.

**Grupo:** 501 j.m.

**Nivel:** Primaria.

**Responsables:** profesora, estudiantes, padres de familia.

**Variable:** Metodología del maestro.

**Tiempo:** Momentos de máscaras dentro del trabajo de las áreas de sociales, ciencias, religión, español, artes.

##### **- Objetivo.**

Integrar a los tiempos y espacios de clase de las diferentes áreas expresiones artísticas (máscaras de papel maché) que dinamicen el proceso de enseñanza.

##### **- Contenido y metodología.**

Actividad A. Papeles que esconden grandes sorpresas.

Consulta de la historia, uso y clase de máscaras.

Actividad B. Diseños de máscaras.

Se seleccionarán los diseños de máscaras las cuales se emplearán en: clasificación de animales, la creación, cuentos, fauna colombiana, etc.

Actividad C. Carnavales y máscaras



1. Observación y comentarios de vídeos de diferentes carnavales de Colombia.
2. Coloreado de copias de máscaras de animales para interiorizar color y forma.

Actividad D. Exposición de máscaras.

Se realizará una exposición de máscaras ante la comunidad educativa en la semana cultural.

- **Recursos.**

Papel periódico, engrudo, televisor, videos, pintura, pinceles, franela, recipiente plástico, agua.

- **Evaluación.**

Impacto en la comunidad expresado por niveles de satisfacción.

Asocia saberes entre un área y otra.

Nivel de creatividad al diseñar.

Dedicación y laboriosidad durante la ejecución de la máscara.

#### **4.4.3. Taller 3. Salpicón artístico académico en la comida colombiana.**

- **Identificación.**

**Institución:** Institución Educativa Distrital Nuevo San Andrés de los Altos.

**Grupo:** 501. J.M.

**Nivel:** Primaria.

**Responsables:** Profesora, estudiantes, padres de familia.

**Variable:** El valor artístico vs el valor académico.

**Tiempo:** 20 a 30 minutos que correspondan a diferentes áreas.

**- Objetivo.**

Preparación de sencillas recetas que respondan a un menú tradicional y que integren saberes de diferentes áreas para elaborar en tiempo de clase.

**- Contenido y metodología.**

Actividad A. Saboreo de Canciones, alimentos y tradiciones.

1. Consulta de canciones alusivas a los alimentos y elaboración de guías.
2. Entonar canciones (arroz con leche, la vaca lechera, patacón pizao, don tomate...)
3. Modelar frutas y verduras y tubérculos en diferentes materiales.
4. Construcción de textos literarios personificando diferentes alimentos.

Actividad B. Preparo saboreo y aprendo.

1. Elaboración de menús sencillos tradicionales.(jugo de borojó, arroz con leche, jalea, picada, cocadas, patacón pisao, ensalada de frutas.)
2. Preparación y compartir de una receta tradicional.

Actividad C. Mi receta en con-texto.

1. Elaborar un friso, reconstruyendo el paso a paso de la receta preparada, usando dibujos y textos cortos.

2. Muestra gastronómica tradicional (compartiendo sabores) con aporte de los padres de familia, en el día de la colombianidad o en reunión de padres de familia.

- **Recursos.**

**Físicos:** Materiales reutilizables, alimentos, olla, estufa, alimentos de cocina, marcadores, cartulina, cinta, extensión stand.

**Humanos:** profesora, estudiantes, padres de familia.

- **Evaluación.**

Construcción de textos.

La colaboración y aportes.

Creatividad artística.

Manejo de conceptos como: mezclas, combinación, combustibles, energía, mediciones, valores, clasificación de alimentos, pisos térmicos, oficios, profesiones, comercio, zona rural y urbana etc.

#### **4.4.4. Taller 4. Recordando, escudriñando y palabreando mis memorias voy formando.**

- **Identificación.**

**Institución:** Institución Educativa Nuevo San Andrés de los Altos.

**Grupo:** 501. J.M.

**Nivel:** Primaria.

**Responsables:** Profesora, estudiantes, padres de familia.

**Variable:** Espacios físicos para el trabajo lúdico y artístico.

**Tiempo:** 2 horas semanales.

**- Objetivo.**

Integrar a la metodología de las áreas pausas activas que involucren actividades de coordinación motora, juegos de palabras, rondas, adivinanzas, chistes, retahílas etc.

**- Contenido y metodología.**

Actividad A. Palabra y acción son mi diversión.

1. Consulto y aprendo juegos de palabras, canciones, trabalenguas, chistes,... para cantar y poner en movimiento.

2. Montaje de una ronda usando diferentes elementos elaborados con materiales reutilizables (por grupos).

Actividad B. Transfiriendo y palabreando como artista me voy formando.

1. Elaborar cuaderno viajero donde registre experiencias lúdicas artísticas de este taller.

2. Preguntar a mis padres por los juegos y las rondas que los divertían en su infancia.

Actividad C. Hago memoria y reconstruyo historia.

1. Reseña escrita por los padres; indicando ritmo y lugar de procedencia.

2. Puesta en escena de una ronda que divirtió a sus ancestros familiares en la infancia en el aula multitalentos.

3. Generar variables de texto y movimiento a juegos de palabras y rondas cantadas por los padres.

- **Recursos.**

**Físicos:** grabadora, textos, computador, biblioteca, material reutilizable, aula, patio central, cancha adyacente al colegio, salón multitalentos.

**Humanos:** padres, docentes, estudiantes, auxiliar de jornada ampliada.

- **Evaluación.**

Impacto que produzca en el grupo.

Expresión corporal, gestual para dar vida al texto.

Memorias orales y escritas de las experiencias lúdicas realizadas.

Impresiones de los padres de familia.

Aprovechamiento de los espacios del colegio.

#### **4.4.5. Taller 5. Pensando y jugando, el razonamiento voy activando.**

- **Identificación**

**Institución:** Institución Educativa Distrital Nuevo San Andrés de los Altos.

**Grupo:** 501 J.M.

**Nivel:** primaria.

**Responsables:** estudiantes, profesor.

**Variable:** Transversalidad como estrategia para lenguajes artísticos.

**Tiempo:** 15 minutos por clase.

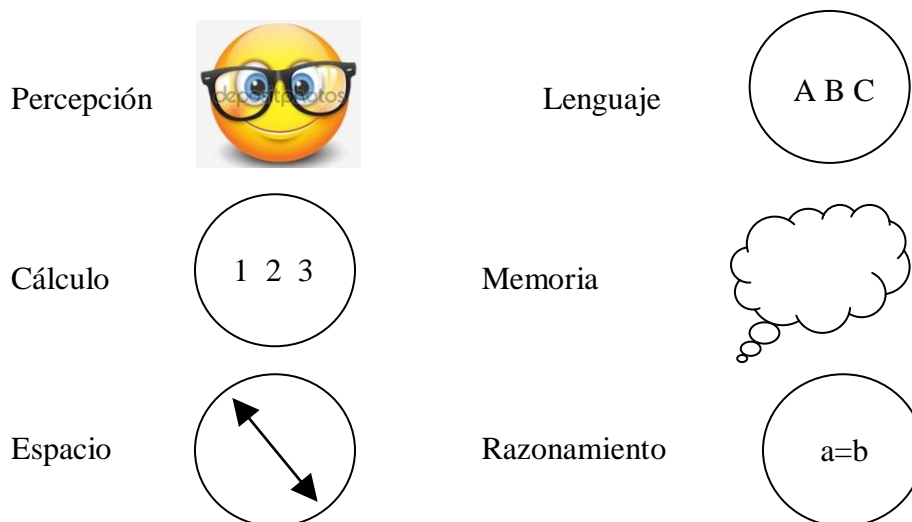
- **Objetivo.**

Optimizar habilidades mentales (percepción, cálculo, espacio, razonamiento, memoria y lenguaje) a través de la estimulación y el desarrollo de actividades lúdicas expés en el espacio y tiempo de clase.

- **Contenido y metodología.**

Actividad 1. Reconocimiento.

- Descubrir símbolos de habilidad y de nivel de dificultad de cada actividad.
- Diseño de símbolos para alternar juegos según la habilidad.



- Conozco las reglas de juego: si es en parejas, si es individual, el tiempo a emplear, dinámica de ensayo... (tachar, borrar, encerrar...).

Actividad 2. A jugar se dijo.

Se proponen una serie de actividades que desarrollen la percepción, el cálculo, el espacio, el lenguaje, la memoria, el razonamiento que a su vez permiten la integración y el saber.

- Preparación del material: Se determinarán una serie de actividades para desarrollar las habilidades propuestas; estas pueden tener variables de acuerdo con el área a trabajar y el saber a reforzar.
- Diseño de guías: Para cada habilidad se diseñará previamente una guía que contenga unos datos básicos generales.

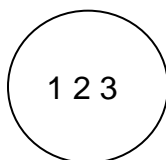
Actividad 3. Guías muestras y de aplicación:

Reto 1: Sumas triangulares.

Habilidad: Cálculo

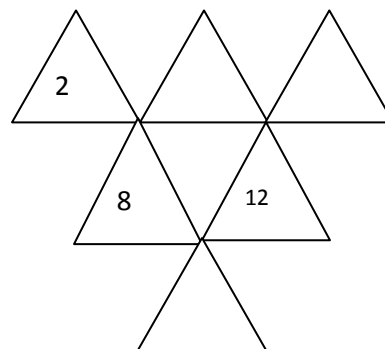
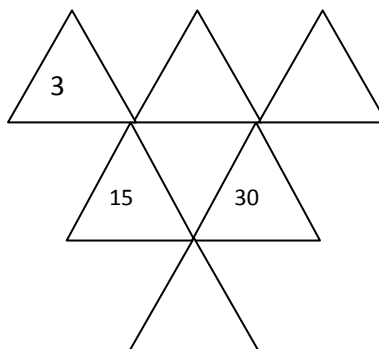
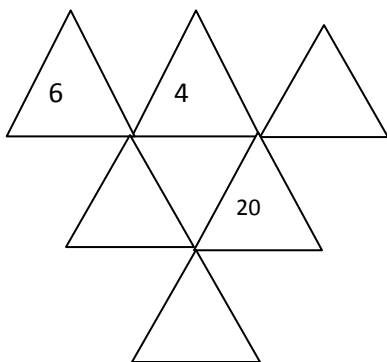
Tiempo: 5 minutos.

Estudiante: \_\_\_\_\_



### **Instrucción:**

- Escribe el número que corresponde a cada espacio vacío. Cada uno es el resultado de multiplicar las dos cifras que tiene encima.



- Marque según su experiencia.

Fácil

Medio

Difícil

Muy difícil



Reto 2: Gentilicios.

Habilidad: Lenguaje.

Tiempo: 5 Minutos.

A B C

Estudiante: \_\_\_\_\_

Instrucción:

- Escribe el gentilicio de cada topónimo:
  - Bogotá: \_\_\_\_\_
  - Tunja: \_\_\_\_\_
  - Villavicencio: \_\_\_\_\_
  - Cáqueza: \_\_\_\_\_
  - Chía: \_\_\_\_\_
  - Choachí: \_\_\_\_\_
  - Pasto: \_\_\_\_\_
  - Caldas: \_\_\_\_\_
  - Cali: \_\_\_\_\_
  - Santa Marta: \_\_\_\_\_
  - Usme: \_\_\_\_\_

- Marque según su experiencia.

Fácil

Medio

Difícil

Muy difícil





Reto 3: Palabras en clave.

Habilidad: Pensamiento.

Tiempo: 5 minutos



Estudiante: \_\_\_\_\_

Instrucción:

- Lee durante un minuto la primera lista de palabras con su correspondiente clave sin lógica. Luego completa la lista desordenada del siguiente cuadro.

CELULA	STDO
LOCALID AD	JIWX
FAMILIA	MATD
TRABAJO	CAOD
FÚTBOL	BRIO
HELLO	SQPA
SUMA	VXDF

FÚTBOL	BRIO
	SQPA
	STDO
	VXDF
FAMILIA	MATD
	CAOD
	JIWX

- Marque según su experiencia.

Fácil



Medio



Difícil



Muy difícil



Reto 4: Construir palabras.

Habilidad: Lenguaje.

Tiempo: 15 minutos.

Estudiante: \_\_\_\_\_

Instrucción:

- Ordena estas sílabas hasta formar 6 palabras.

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_
5. \_\_\_\_\_
6. \_\_\_\_\_

BI	FLO	TO	GUI	TA
CAM	ES	TA	DOR	NI
TOR	LLA	CI	TRE	PA
TA	RRA	MEN	LLO	CLE

- Marque según su experiencia.

Fácil



Medio



Difícil



Muy difícil

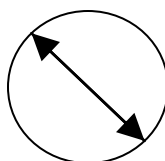


Reto 5: Globos.

Habilidad: Espacio.

Tiempo: 5 minutos,

Estudiante: \_\_\_\_\_



### Instrucción:

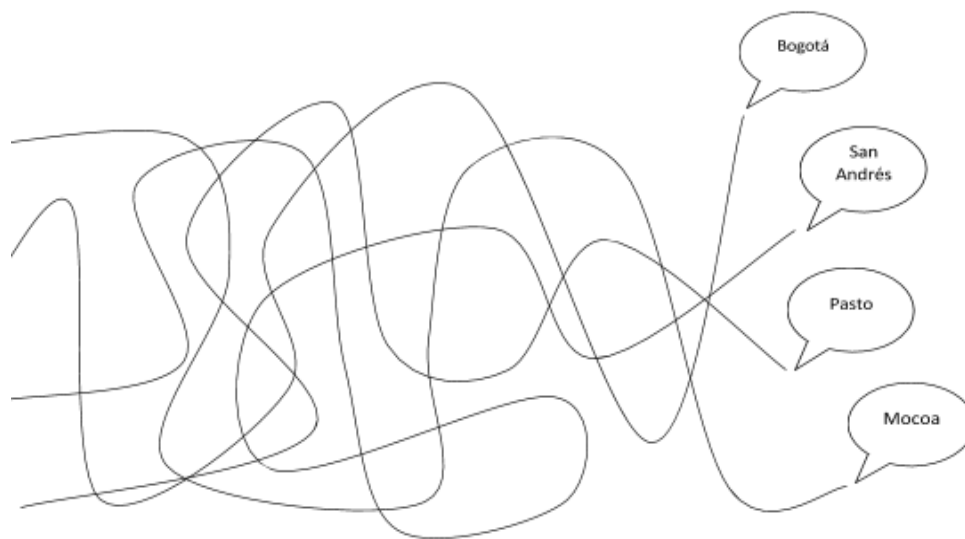
- Retiña con diferente color las cuerdas que establecen correspondencia entre los departamentos y su respectiva capital.

A. Putumayo

B. Cundinamarca

C. San Andrés

D. Nariño



- Marque según su experiencia.

Fácil



Medio



Difícil



Muy difícil



### - Recursos.

**Físicos:** Lápiz, borrador, cuaderno, reloj, rotulador, colores.

**Humanos:** Estudiantes, docentes.

### - Evaluación.

Los estudiantes valoran la actividad de acuerdo al nivel de dificultad experimentado.

Se tendrá en cuenta el tiempo para medir la efectividad de la propuesta.

Se tendrá en cuenta el nivel de impacto en los niños.

Se valorará el registro de los estudiantes en un cuaderno auxiliar.

Se valorará los niveles de progreso en el desarrollo e las actividades propuestas.

El nivel de avances tiene la posibilidad de ir complejizando las actividades a la hora de buscar y diseñar los materiales.

#### **4.6 Personas responsables.**

La persona responsable del proyecto de intervención es la docente Lucy Ofelia Rincón Sanabria de la Institución Educativa Distrital Nuevo San Andrés de los Altos, de la localidad quinta de Usme en la ciudad de Bogotá. Esta propuesta será socializada y presentada a los maestros de la institución previa autorización de la coordinación académica, para que los docentes de las áreas la apliquen de manera transversal en sus clases y en sus espacios de rotación las veces que cada quien considere conveniente; de ellos se recibirán las percepciones, sugerencias y adaptaciones para hacer de las dinámicas propuestas, un trabajo que redunde en el bienestar de los niños y mejore la calidad de los procesos pedagógicos en el aula

#### **4.7 Beneficiarios de la propuesta.**

La población beneficiaria de la propuesta serán los estudiantes de la institución y los maestros porque lograrán mayor disposición, distensión y curiosidad por hallar la solución a las dinámicas propuestas y a la vez generar otras que faciliten sus aprendizajes.

De otro lado si estudiantes y profesores disfrutan de sus procesos en el aula, los padres también se verán motivados para colaborar con materiales y acompañamiento.

#### **4.8 Recursos: humanos, técnicos, didácticos, etc.**

**Recursos humanos:** Directivos, profesores, estudiantes, padres de familia, cuenteros.

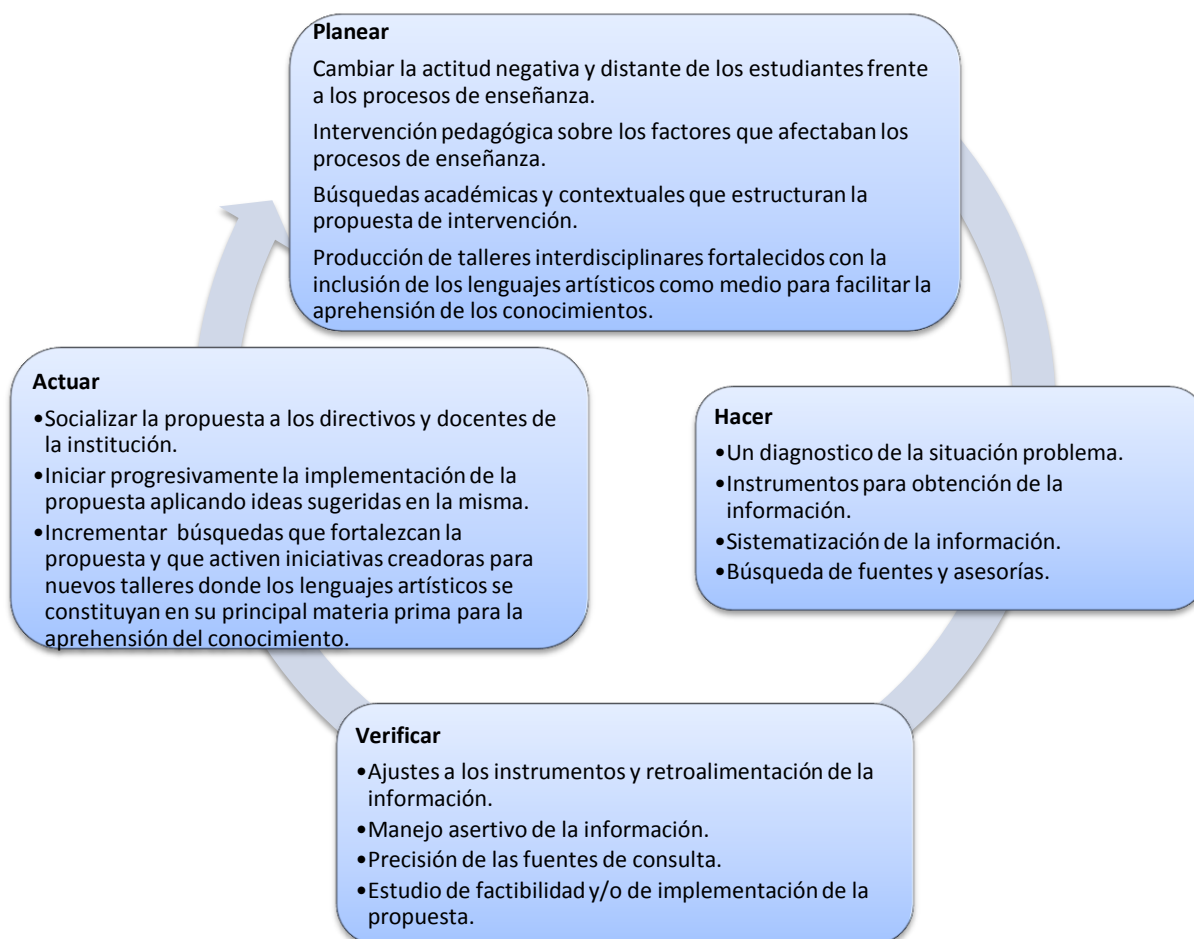
**Recursos técnicos:** Se cuenta con los recursos propios de la institución como video vip, televisores, computadores, grabadoras, amplificadores cables, fotocopidora y otros como memorias, papeles, telas, pinturas, marcadores, ingredientes, tijeras, pegante y engrudo. Igualmente se dispone de espacios como el patio, el salón multitalentos y cancha de futbol.

**Recursos económicos:** Los costos referentes a la realización de talleres como copias y papelería fueron asumidos por quien hace el proyecto de intervención, los recursos utilizados en la realización de talleres es asumido por los padres de familia; también se tiene un presupuesto de \$1.000.000 para contratar un cuentero y adquisición de trajes y materiales que respalden la ejecución del proyecto.

#### **4.9 Evaluación y seguimiento.**

La evaluación y seguimiento del proyecto de intervención se llevará a cabo utilizando la herramienta PVHA para la aprehensión del conocimiento.

Gráfica 16. PVHA



Fuente: Elaboración propia

#### 4.10 Indicadores de logro.

- Una de las formas que permite observar si la propuesta implementada tiene los avances esperados son los indicadores.

- Diferencia las regiones folclóricas de Colombia a partir de la vivencia de sus manifestaciones artísticas.
- Asocia conocimientos propios del área de sociales con expresiones culturales del país.
- Integra conocimientos de las diferentes áreas al elaborar máscaras con la técnica de papel maché.
- Produce textos ( coplas, párrafos, cuentos...) donde exprese ideas sobre los temas de clase.
- Aplica conocimientos básicos de las áreas ( mediciones, pesos, cantidades, accidentes gramaticales, regiones, creación...) al preparar diferentes recetas tradicionales.
- Sigue procesos de manera asertiva en la ejecución de diferentes propuestas de aprendizaje.
- Usa recursos lingüísticos, rítmicos y musicales en diferentes momentos de aprendizaje.
- Recrea diferentes momentos de aprendizaje.
- Potencia habilidades de pensamiento al desarrollar breves actividades lúdicas.
- Usa retos para asociar, analizar, observar y diferenciar situaciones de aprendizaje.
- Sigue pistas y deduce soluciones de acuerdo a pautas dadas.
- Muestran disposición y gusto por las actividades lúdico pedagógicas que facilitan el aprendizaje de sus hijos en el colegio

## **Capítulo 5.**

### **Conclusiones.**

Abordar los lenguajes artísticos como tema clave para lograr la aprehensión de los conocimientos de manera divertida, implicó un proceso de auto-reflexión, consulta y aprendizaje, puesto que situaciones adversas como la rutina, el tedio, verticalidad, dificultan la labor del maestro y desmotivan al estudiante.

Al explorar ideas y saberes que se escriben en torno del tema de los lenguajes artísticos, se puede con certeza afirmar que estos se convierten en recursos claves para dinamizar procesos de pensamiento, para compartir saberes y favorecer espacios de creación, participación y construcción del saber. Por tal razón, la propuesta planteada contribuye a disminuir las dificultades que ahora presenta el grado 501 del Colegio Nuevo San Andrés de los Altos jornada mañana y que probablemente resulta siendo una muestra de lo que puede estar pasando en otras instituciones de formación en el país.

Como contribución para que el proceso sea viable y los docentes encuentren la ruta sin tropiezo, se diseñaron talleres creativos, integradores, muy lúdicos que permitan hacer de cada encuentro de aprendizaje una experiencia divertida y productiva de aprehensión del conocimiento. Estas iniciativas favorecen la vinculación y trabajo cooperativo con la familia como agentes claves a la hora de aportar saberes, ideas, recursos y desarrollar actividades que acercan, enriquecen y ayudan a la apropiación de la tradición cultural y a la transferencia a su vida cotidiana.



A partir del diseño de la propuesta, se logró deducir también, que la actitud de cada miembro de la comunidad educativa es básica a la hora de generar procesos de cambio. En cuanto más disposición haya en todos, mayor receptividad y efectividad se logra en términos de progreso y desarrollo en todos los aspectos, dentro de un grupo social.

Para finalizar y con la esperanza de que esta propuesta contribuya al bienestar de la comunidad educativa, no se debe olvidar que los lenguajes artísticos pueden integrarse de manera transversal en cada área del conocimiento, en cada clase y en cada momento de la vida, como una herramienta lúdico pedagógica que favorezca los aprendizajes.

### Lista de referencias

Anónimo. (2008). Aprender, aprehender... Recuperado de

<http://elmundodediogenes.blogspot.com.co/2008/01/aprender-aprehender.html>

Campo Ramírez Socorro Martín del. (1990). El papel de la educación artística en el desarrollo

integral del educando. Revista Educar (15). Recuperado de

[http://www.quadernsdigitals.net/datos\\_web/articles/educar/numero15/papel.htm](http://www.quadernsdigitals.net/datos_web/articles/educar/numero15/papel.htm)

Córdoba De Gómez, Nora Elena; Elena Marín Marín, Margarita; Pérez Suárez, Olga Lucía.

(2015). Fortalecimiento de los procesos formativos a través de la lúdica. Recuperado de

<http://repository.libertadores.edu.co/bitstream/11371/453/1/C%C3%B3rdobaDeG%C3%B3mezNoraElenapdf.pdf>

Granadino Fulvio Eduardo. (2006). La educación inicial y el arte. (p.18). Recuperado de

<http://portal.oas.org/LinkClick.aspx?fileticket=USty90PYSho%3D&tabid=1282&mid=3>

Hernández Sampieri, Fernández Collado, Baptista Lucio. (2006). Metodología de la

investigación (p.10). México: Editorial McGraw-Hill.

Instituto para la investigación educativa y el desarrollo pedagógico. (1999). Una pasión hecha

maestro. Innovación en la escuela (p.154).

Medina Gallego Carlos. (1997). La enseñanza problemática: entre el constructivismo y la

educación activa (p.196). Bogotá: Rodríguez Quito editores.

Ministerio de Educación Nacional. (2010). Orientaciones pedagógicas para la educación artística en básica y media (p.7-8). Recuperado de

[http://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-](http://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-340033_archivo_pdf_Orientaciones_Edu_Artistica_Basica_Media.pdf)

[340033\\_archivo\\_pdf\\_Orientaciones\\_Edu\\_Artistica\\_Basica\\_Media.pdf](http://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-340033_archivo_pdf_Orientaciones_Edu_Artistica_Basica_Media.pdf)

Morales Benito Lidia. (2013). El impulso lúdico: esencia y estructura del juego. Revista de estudios filosóficos. N. 25. Recuperado de

[http://www.um.es/tonosdigital/znum25/secciones/estudios-24-](http://www.um.es/tonosdigital/znum25/secciones/estudios-24-lidiamorales_impulso_ludico.htm)

[lidiamorales\\_impulso\\_ludico.htm](http://www.um.es/tonosdigital/znum25/secciones/estudios-24-lidiamorales_impulso_ludico.htm)

Nassif Ricardo. (1986). Pedagogía General. (p.39) Editorial Kapelusz

Pedroza Bernal Carolina, Téllez Moreno Sonia Marcela. (2013). Recuperación de la experiencia pedagógica del jardín infantil “La Carreta”. Revista Educación y ciudad (p.37) N37.

Recuperado de [https://issuu.com/idepbogota/docs/131017e\\_c24-pantalla/38](https://issuu.com/idepbogota/docs/131017e_c24-pantalla/38)

Revista internacional MAGISTERIO educación y pedagogía. (2006). (p.15) N 19. Bogotá: Editorial.

Restrepo Lopera, Gloria Esperanza; Henao Loaiza, Luz Marina; Romaña Palacios, William.

(2015). La lúdica como estrategia para disminuir la apatía por el conocimiento escolar en los estudiantes de la institución educativa Francisco Abel Gallego del municipio de San José de la Montaña, Antioquia. Recuperado de

<http://repository.libertadores.edu.co/bitstream/11371/463/1/RestrepoLoperaGloriaEsperanza.pdf>

Triana de Riveros Blanca Isabel. (1999). La alegría de crear: estrategias para enriquecer la vida escolar con actividades creativas (p.11). Bogotá: Colección aula alegre.

UNICEF. (2008). Arte y Ciudadanía. El aporte de los proyectos artístico-culturales a la construcción de ciudadanía de niños, niñas y adolescentes (p.8). Recuperado de <https://www.unicef.org/argentina/spanish/ArteyCiudadaniaWeb.pdf>

## **Anexos**

### **Anexo 1. Encuesta estudiantes**

#### **LOS LIBERTADORES FUNDACIÓN UNIVERSITARIA ESPECIALIZACION EN PEDAGOGIA DE LA LÚDICA**

Con el ánimo de saber por qué los estudiantes del grado 501 presenta bajo rendimiento académico y aprehensión del conocimiento, se les solicita muy respetuosamente diligenciar la siguiente encuesta, marcando con un X la respuesta que considere.

1. Me va mal en el colegio porque:
  - a. No me gustan las clases
  - b. Me canso fácilmente
  - c. Considero que leer y hacer tareas es aburrido y me da pereza
  - d. No entiendo lo que me explican
  
2. Las clases me gustan más cuando:
  - a. Sólo dictan
  - b. Hay actividades artísticas y manualidades
  - c. Hago exposiciones
  - d. Nos dejan trabajo en grupo
  
3. Cuando no va un profe, nos gusta:
  - a. Leer
  - b. Hacer las tareas
  - c. Terminar actividades
  - d. Jugar
  
4. La profe que más me gusta es:
  - a. Aquella que nos enseña en forma divertida
  - b. Aquella que nos exige estar en silencio
  - c. Aquella que nos dicta
  - d. Aquella que nos deja hacer lo que queremos
  
5. Las clases que más disfruto son:
  - a. Las de artes y educación física
  - b. Ciencias naturales
  - c. Español
  - d. Ciencias sociales

## **Anexo 2. Encuesta para docentes**

### **LOS LIBERTADORES FUNDACIÓN UNIVERSITARIA ESPECIALIZACION EN PEDAGOGIA DE LA LÚDICA**

Con el ánimo de saber por qué los estudiantes del grado 501 presenta bajo rendimiento académico y aprehensión del conocimiento, se les solicita muy respetuosamente diligenciar la siguiente encuesta, marcando con un X la respuesta que considere.

1. Considero que un estudiante presenta bajo rendimiento cuando:
  - a. Pierde la atención
  - b. Lee
  - c. Hace tareas
  - d. Participa
  
2. Un estudiante aprovecha más el tiempo de clase cuando:
  - a. Se emplea una estrategia pedagógica que involucre los lenguajes artísticos
  - b. Expongo magistralmente
  - c. Los paso a exponer
  - d. Trabajan en grupo
  
3. Un maestro para tener éxito en su clase debe dominar además de su especialidad:
  - a. Expresiones artísticas
  - b. Buen domino del tablero
  - c. Buena redacción
  - d. Exigencia
  
4. Para que los estudiantes asuman una actitud receptiva:
  - a. El maestro debe contar, cantar y saber
  - b. El maestro debe dictar, calificar y promover
  - c. El maestro debe decir, señalar y ordenar
  - d. El maestro debe informar, asistir y servir
  
5. La intensidad horaria asigna menos tiempo a las actividades artísticas porque:
  - a. No son fundamentales para el desarrollo integral de un estudiante
  - b. Se consideran pérdida de tiempo
  - c. No se tiene la formación artística
  - d. El colegio no cuenta con espacios para trabajar con actividades artísticas

### **Anexo 3. Encuesta a padres**

#### **LOS LIBERTADORES FUNDACIÓN UNIVERSITARIA ESPECIALIZACION EN PEDAGOGIA DE LA LÚDICA**

Con el ánimo de saber por qué los estudiantes del grado 501 presenta bajo rendimiento académico y aprehensión del conocimiento, se les solicita muy respetuosamente diligenciar la siguiente encuesta, marcando con un X la respuesta que considere.

1. Considero que si los niños cantan, bailan, juegan y actúan es:
  - a. Una pérdida de tiempo
  - b. Un momento improductivo
  - c. Una forma de disfrutar sus tiempos de aprendizaje
  - d. Una falta de atención por parte de los maestros
  
2. En el colegio aprendí a:
  - a. Sólo leer y hacer operaciones básicas
  - b. Sólo a obedecer
  - c. Repetir lo que el maestro decía
  - d. Cantar, bailar, actuar, pintar, leer, decidir
  
3. Me alegra cuando mi hijo:
  - a. Participa en eventos culturales
  - b. Evita eventos culturales
  - c. Se dedica sólo a las tareas
  - d. Toma notas y permanece calladito en su mesa
  
4. Me gustaría que en el horario se dejara más tiempo para:
  - a. Lectura y escritura
  - b. Ciencias naturales y ciencias sociales
  - c. Matemáticas e inglés
  - d. Formación artística
  
5. De las siguientes actividades, cuál prefiere para pasar el tiempo libre con su hijo:
  - a. Ver una película en casa
  - b. Ir al parque cercano
  - c. Asistir a eventos culturales
  - d. Compartir oficios de casa